

DAFTAR PUSTAKA

- Dian, and Nugroho Erri. 2016. Game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, Vol.1, No.1 Maret 2016 .
- Karseno, sariyasa, I.G Astawan. 2021. Pengembangan media game edukasi berbasis android pada topik bilangan bulat kelas vi sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Volume 11 Nomor 1 Tahun 2021.
- Surya, Subali, & Henri. 2018. Perancangan Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika , *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* .Vol. 2, No. 2, Hal.165.
- Septi, Riswati, Rri Astuti. 2021. Game edukasi matematika berbasis android. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, Vol. 8 No. 2 Juli 2021,) <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Kurnia, Farida. 2019. Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *JUSTEK : jurnal sains dan teknologi*, Vol. 2, No. 2, November 2019, Hal. 29-36 29
- Fabby, Lilyan, Roviana. 2021. Penerapan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. , *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, Vol 1 no 1
- Ujang, Haryanto. 2017. Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* ,Volume 4 (167-184)
- Puspitasari, Diah (2016). Sistem informasi perpustakaan sekolah berbasis web. Pilar Nusa Mandiri. *Journal of Computing and Information System*, 12(2): 227-240.

- Ririn, henny. 2021. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar . *Jurnal basicedu*, Volume 5 (1027 – 1038)
- Agustinus Nilwan. 1998. Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Yanto, Robi. (2016). Manajemen Basis Data Menggunakan Mysql. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Jogiyanto, H.M., 2005, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, ANDI, Yogyakarta
- J.Von Neumann and O. Morgenstern, 1953. *Theory of games and economic behavior*. Princenton University Press, New Jersey.
- Smaldino, E. Sharon dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition.
- Wang, H.-Y., Liao, C., & Yang, L.-H. (2013). *What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values*. International Journal of Marketing Studies , Vol.5 no.2 , hal.11-22
- <https://smp3pangandaran.sch.id/berita/detail/sejarah-urutan-versi-android-dari-yang-paling-awal-sampai-terbaru>. Diambil tanggal 12 November 2023.
- <https://codingstudio.id/blog/sistem-operasi-android/>. Diambil tanggal 12 November 2023.